

Organisation générale des Rencontres Sportives Équitables

Lieu : Lycée Français de Tananarive

Date : 19 et 20 juin 2017

Horaires : 9H-14H. Courte pause à midi le temps du repas (les élèves apportent leur pique-nique).

Attention, ils apportent souvent beaucoup trop, merci de les sensibiliser à cela.

La lecture de ces quelques pages vous prendra un peu de temps mais permettra, je l'espère que la rencontre se déroule, pour tous, pour le mieux.

N'hésitez pas à me communiquer, toutes vos questions ou suggestions. Merci à vous.

La rencontre n'est pas publique, sont autorisés à entrer au lycée uniquement les parents accompagnateurs.

Les élèves doivent disposer de leurs prévisions de performances et savoir comment se déroulent les courses et la rencontre. Le stationnement des bus se fait en haut du LFT.

Les élèves entrent dans le lycée avec leurs enseignants et leurs accompagnateurs.

Attention de prévoir suffisamment de temps, en fonction des travaux et interdiction de circuler dans le centre ville, à cette période, pour arriver à 9 heures dans les gradins du LFT.

Mon numéro de téléphone avant et pendant la rencontre en cas de besoin : 034 02 415 45

1. Arrivée des élèves

Jusqu'à 9 heures précises, les classes se regroupent sur les gradins à l'emplacement défini plus bas, un petit rappel des consignes puis répartition des courses.

Vers midi, un signal signifie le retour des élèves dans les gradins auprès de leurs enseignants pour récupérer leur pique-nique environ 30 mn). Au nouveau signal reprise des rencontres.

Lundi 19 juin 2017		Mardi 20 juin 2017	
	2 classes		2 classes
	2 classes		2 classes
	2 classes		2 classes
	2 classes		2 classes
	1 classe		1 classe
Total	9 classes	Total	9 classes

2. Placement dans les gradins


Lundi 19 juin : placement des écoles à l'arrivée dans les gradins pour permettre une rapide mise en route (orientation stade dans le dos) :

N° de groupes	1 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50
Ecoles					

Mardi 20 juin : placement des écoles à l'arrivée dans les gradins pour permettre une rapide mise en route (orientation stade dans le dos) :

N° de groupes	1 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50
Ecoles					

3. Le contrat

Comores				Madagascar				Maurice				Seychelles							
Inspection de l'Education Nationale de l'Océan Indien																			
Diplôme sportif Course en durée																			
Nom :				Prénom :				Ecole :											
Date	Distance du contrat				Distance parcourue				Allure régulière										
	mètres				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non										
	mètres				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non										
	mètres				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non										
	mètres				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non										
	mètres				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non										
	mètres				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non										
	mètres				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non				<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non										
400	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200											

Le certificat, mentionnant la distance parcourue sera distribué aux élèves dans chaque école.

4. L'équipement

En fonction des prévisions météo, prévoir de quoi se préserver de la chaleur, du froid ou de la pluie. De l'eau et des fruits, proposés par le LFT, seront disponibles au point d'eau.

5. Information aux parents

Informez les parents d'élèves de l'organisation, de bien faire **prendre un petit déjeuner adapté, de bien équiper les élèves** (vêtements de sport, chaussures de sport).

6. Dispositions à prendre en compte par chaque enseignant dans sa classe

L'aptitude et la préparation des élèves à l'épreuve doivent être rigoureusement vérifiées : les élèves inaptes à l'enseignement de l'EPS ne peuvent participer. Il est obligatoire d'apporter les fiches (santé) des élèves.

7. Les dossards

Sur une demi-feuille A4, dans une pochette plastique de classeur épinglée au vêtement avec 4 épingles à nourrice. Sur celui-ci, doit figurer la distance choisie pour le contrat avec la description, par exemple :

1200 mètres

Départ n°4 + 4 tours afin d'aider les élèves à mémoriser leur parcours).

La distance équitable pour la pétanque molle doit figurer également.

Rencontres Sportives Equitables

Nom :

Prénom :

Ecole :

Enseignant :

Contrat distance :

mètres

Parcours : Départ n° ___ >>> ___ mètres

+ ___ tours

Pétanque molle

Distance équitable

(écrire en gros les nombre de mètres)

8. La sécurité

Les enseignants gèrent la surveillance, dans les gradins, des élèves de leur classe.

Un médecin (école A ?), une infirmière du LFT sont sur place le temps de la course en durée.

Numéro d'urgence :

9. Le rôle des adultes

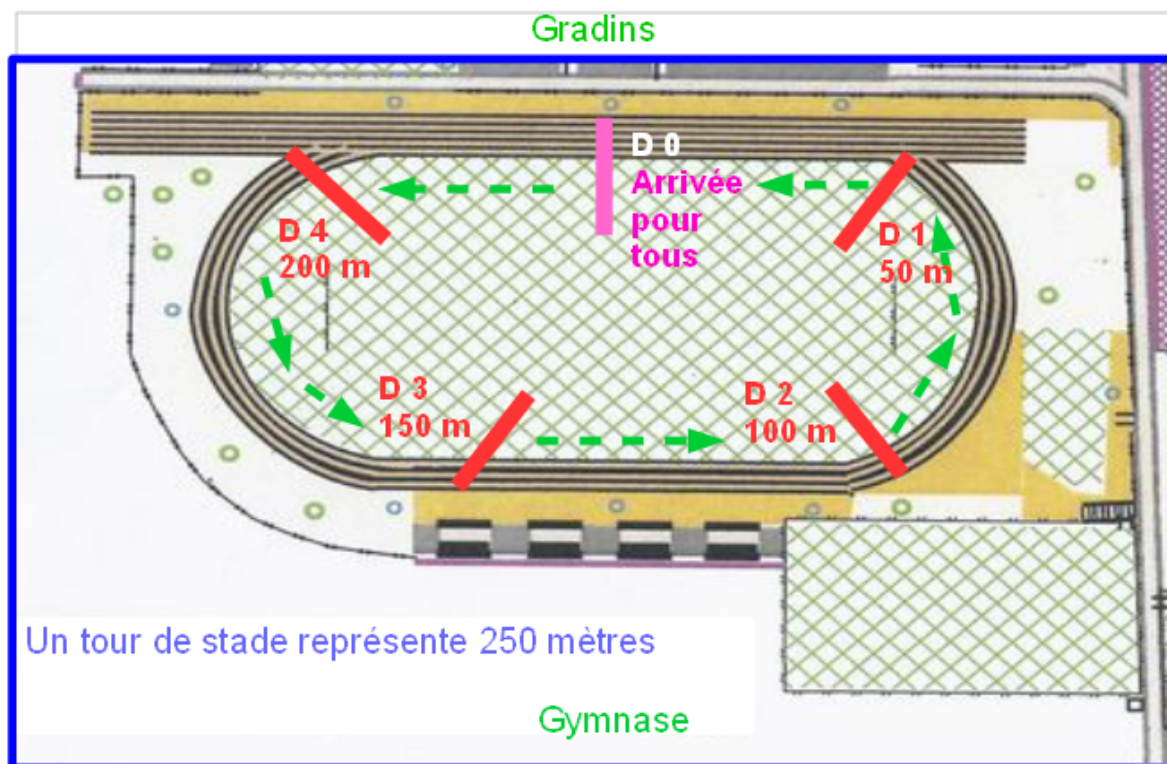
La surveillance des élèves sur le parcours est organisée par le conseiller pédagogique avec l'aide de parents bénévoles.

Deux modérateurs avec une corde réguleront le départ sur le début de chaque course.

Tous les adultes en postes, responsables de la sécurité le long du parcours sont équipés d'un dossard fluo, si possible, ainsi que de ce petit badge :

Nom :		Prénom :	
Ecole :		Poste :	

10. ORGANISATION DES COURSES



11. Courses et distances à déterminer en fonction des contrats choisis :

Compétences travaillées

Réaliser une performance mesurée (courir une distance prévue à un rythme soutenu).

Les élèves doivent être physiquement entraînés. La course en durée est l'aboutissement d'un cycle de préparation à l'endurance lors de séances d'EPS.

Les enfants courent en fonction de leur contrat de distance, de 400 à 2200 mètres.

Les élèves proposent un contrat de distance en fonction de leurs possibilités, des distances maximum par âge et de la préparation suivie.

Afin de permettre une progression sur la scolarité primaire et surtout des recommandations de la Fédération Française d'Athlétisme, les distances maximum par niveau sont :

Jusqu'à 7 ans	Jusqu'à 8 ans	Jusqu'à 9 ans	+ de 9 ans	L'objectif final est de courir la distance maximale à une allure soutenue et régulière.
1600	1800	2000	2200	

Course n° mètres	Distance	Départ - Arrivée	Nb d'élèves
C 1 : 400	150 + 1 tour de stade	Départ 3 Arrivée	
C 2 : 800 1000	50 + 3 tours de stade 4 tours de stade	Départ 1 Arrivée Départ 0 Arrivée	
C 3 : 1200 1400	200 + 4 tours de stade 150 + 5 tours de stade	Départ 4 Arrivée Départ 3 Arrivée	
C 4 : 1600 1800	100 + 6 tours de stade 50 + 7 tours de stade	Départ 2 Arrivée Départ 1 Arrivée	
C 5 : 2000 2200	8 tours de stade 200 + 8 tours de stade	Départ 0 Arrivée Départ 4 Arrivée	

Pour les courses C2, C3, C4 et C5 comprenant des distances différentes, les élèves faisant la plus grande distance partent des départs D1, D2, D3, D4, ils effectuent les 50, 100, 150, 200 mètres supplémentaires, lorsqu'ils passent au niveau du D 0, les autres élèves partent à leur suite.

Les élèves sont répartis par doublettes, chaque binôme note le nombre de tours effectués par son camarade au passage devant l'arrivée.

Prénom	Distance du contrat	Nombre de tours prévus	Nombre de tours effectués	Allure régulière
	mètres			

Matériel : sifflet, pancarte départ 1, départ 2, arrivée, postes de contrôle, poste de sécurité, buvette, rubalise, etc...

Lorsque les courses sont terminées les groupes de pétanque molle sont formés, les élèves doivent de manière autonome installer les ateliers. Les conditions de contrat doivent permettre à des élèves de différents niveaux de différentes écoles de former les triplettes et de jouer de manière équitable.

12. La pétanque molle

Organisation :

Environ 240 élèves soit 80 équipes de 3 élèves.

20 terrains avec 6 rencontres, deux équipes jouent, une équipe arbitre, une équipe tient la marque.

6 rencontres par groupe

	1	2	3	4
1		A	E	C
2			D	F
3				B
4				

Ordre des rencontres	Equipe joueuse	Equipe joueuse	Equipe arbitre	Equipe marque
A	1	2	3	4
B	3	4	1	2
C	4	1	2	3
D	2	3	4	1
E	3	1	2	4
F	4	2	1	3

Chaque classe répartit ses élèves sur les 20 terrains (par exemple)

Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 6	Terrain 7	Terrain 8	Terrain 9	Terrain 10
4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A
4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B
4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C
Terrain 11	Terrain 12	Terrain 13	Terrain 14	Terrain 15	Terrain 16	Terrain 17	Terrain 18	Terrain 19	Terrain 20
4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A	4 élèves école A
4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B	4 élèves écoles B
4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C	4 élèves école C

20 responsables école supervisent en intervenant le moins possible

Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 6	Terrain 7	Terrain 8	Terrain 9	Terrain 10
Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole
Terrain 11	Terrain 12	Terrain 13	Terrain 14	Terrain 15	Terrain 16	Terrain 17	Terrain 18	Terrain 19	Terrain 20
Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole	Responsable Ecole

Tirage au sort des 4 équipes de 3 joueurs. Si chacun a bien fait son travail d'évaluation de sa distance équitable, les niveaux de jeu doivent être proches.

Rencontres	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 6	Terrain 7	Terrain 8	Terrain 9	Terrain 10
A										
B										
C										
D										
E										
F										

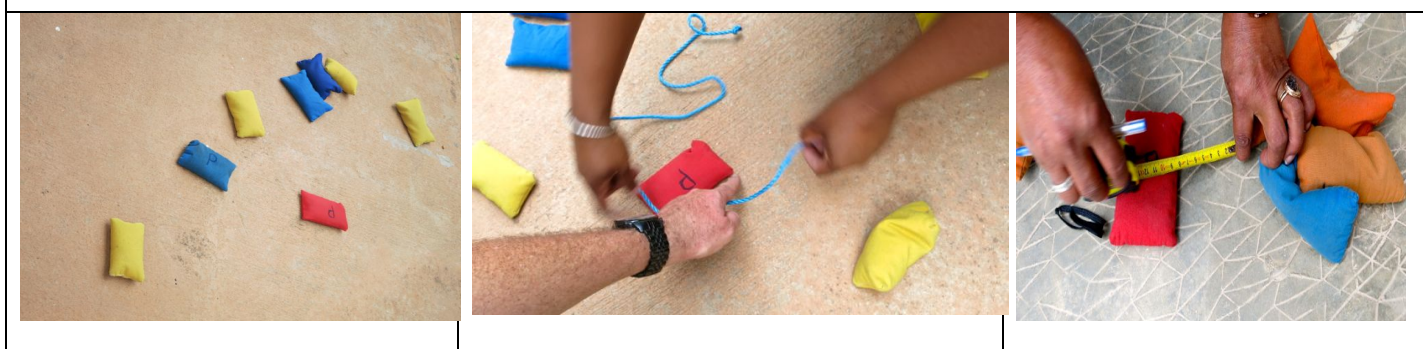
La règle du jeu est susceptible d'évolution en fonction de l'expérimentation en classe. Par contre, elle sera fixée trois semaines avant la rencontre.

Les classes sont invitées à partager les difficultés techniques de mise en application de la règle et de proposer des solutions, images à l'appui.



Un premier temps consiste à une évaluation initiale sur la distance à laquelle régulièrement on arrive à placer 3 sacs sur 5 dans un cerceau de 80 cm (après rebond). Puis, lors d'un cycle d'apprentissage, on s'entraîne à améliorer ses performances, donc à pouvoir lancer plus loin. En fin de séquence, chaque participant pourra déterminer sa distance équitable.

A noter que l'installation des situations peut être facilitée par des marquages au sol ou par la construction de gabarits, les élèves peuvent facilement être autonomes lors de cette installation.



Dans un deuxième temps, la connaissance de la règle, la mise en œuvre du jeu, la découverte des problèmes d'arbitrage, de marque des scores apportent des situations problèmes exploitables en interdisciplinarité. Lors de la rencontre les élèves devront pouvoir tenir tous les rôles. Ce jeu peut tout à fait faire partie de jeux calmes en cour de récréation.

Règles du jeu de la pétanque molle

L'objectif du jeu est d'approcher ses sacs plus près du "but" que ceux de son adversaire.
La première équipe qui totalise 9 points après plusieurs "mènes" a gagné la partie.

1 Ce jeu se joue entre 2 équipes.

Chaque équipe est une tripléte constituée de 3 joueurs. Chaque joueur dispose de deux sacs.

2 Le jeu se pratique avec des sacs de riz de 200g dont un sac rouge appelé "but".

Il se joue à partir de plots posés sur le sol tous les mètres (le but est à 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 mètres des plots. Il ne doit pas y avoir plus de 13 sacs sur le terrain (but compris).

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	BUT
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

3 On tire au sort l'équipe qui commence à jouer.

4 Chaque joueur doit lancer à partir d'une distance équitable qui est déterminée par ses performances lors de l'apprentissage. La distance choisie pour chacun est sa plus longue distance de précision, c'est-à-dire celle qui lui permet de lancer précisément 3 sacs sur 5 dans un cerceau de 80 cm.

5 Un joueur de la 1^{ère} équipe lance son premier sac en essayant de le placer le plus près possible du "but". Quand il joue, les pieds du joueur ne doivent pas passer devant son plot repère.

6 Un joueur de la 2^{ème} équipe se place à sa distance équitable et tente de placer son sac plus près du "but" que le sac de son adversaire. Le sac le plus proche du "but" mène le jeu.

7 S'il réussit, c'est à un joueur de la 1^{ère} équipe de rejouer. S'il ne réussit pas, les joueurs de son équipe jouent leurs sacs jusqu'à ce qu'ils reprennent le point ou qu'ils n'aient plus de sac à jouer. Si deux sacs touchent le but, c'est le sac de la première équipe à toucher le but qui tient le point, pour reprendre la main l'équipe adverse doit avoir deux sacs de plus qui touchent le but.

8 Quand une des équipes n'a plus de sac en main, les joueurs de l'autre équipe jouent en essayant de placer leurs sacs le mieux possible.

9 Quand les deux équipes n'ont plus de sac, on compte les points.

Une équipe marque autant de points qu'elle a de sacs plus proches du "but" que ceux de l'adversaire.

Tous les sacs qui touchent le but comptent pour un point. C'est la fin de la "mène".

C'est l'équipe qui gagne la mène qui joue en premier lors de la mène suivante.

10 Une autre mène commence, le jeu continue jusqu'à ce qu'une des équipes atteigne 9 points et gagne.

Document du joueur :

Prénom :				Nom de l'équipe :						
Distance équitable :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Document de jeu :

Equipe												
Equipe												

*Le but : c'est le sac rouge qu'il faut approcher au plus près.

**La mène : la mène commence quand le premier joueur lance son sac, elle finit quand tous les joueurs ont lancé leurs sacs et que l'on compte les points. Si aucune équipe n'a atteint les 9 points, on continue avec une nouvelle mène.